



UNIVERSIDADE DO ESTADO DA BAHIA (UNEB) DEPARTAMENTO
DE EDUCAÇÃO – (DEDC) - *CAMPUS XIV* CURSO DE LETRAS COM
HABILITAÇÃO EM LÍNGUA PORTUGUESA LITERATURAS
TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO

REBECA ALVES CUNHA

**ATIVIDADE LÚDICA: um caminho para ressignificar a práxis
pedagógica do ensino de Língua Portuguesa**

Conceição do Coité – BA
2022

REBECA ALVES CUNHA

ATIVIDADE LÚDICA: caminho para ressignificar a práxis pedagógica do ensino de Língua Portuguesa

Monografia apresentada à Universidade do Estado da Bahia, UNEB, Departamento de Educação, Campus XIV, Conceição do Coité, como requisito final à obtenção do grau de Licenciatura em Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Literaturas.

Orientador (a): Professor Paulo de Tarso Velanes Borges.

Conceição do Coité – BA
2022

REBECA ALVES CUNHA

ATIVIDADE LÚDICA: caminho para ressignificar a práxis pedagógica do ensino de Língua Portuguesa

Monografia apresentada à Universidade do Estado da Bahia, UNEB, Departamento de Educação, *Campus XIV*, Conceição do Coité, como requisito final à obtenção do grau de Licenciatura em Letras com habilitação em Língua Portuguesa e Literaturas.

Aprovada em 21 de Julho de 2022

Janine Fontes de Souza

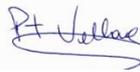
Prof^a Dr^a JANINE FONTES DE SOUZA

Universidade do Estado da Bahia



Prof^a Me. ANAIRIS FEIRENSE DE CASTRO RAMOS MOLLER

Universidade do Estado da Bahia



Prof^a Me. PAULO DE TARSO VELANES BORGES
Universidade do Estado da Bahia

AGRADECIMENTOS

A Deus

Mestre que me fortificou e sustentou com espírito para chegar nessa etapa final de fase da minha vida, que inicialmente duraria 4 anos, em razão de greves e pandemia (Covid-19), prorrogou para 5 anos. Deus foi meu alicerce desde 2017.2 à 2022.2

Aos familiares

Vocês que sempre estiveram ao meu lado em todas horas, especificamente, minha mãe que plantou em mim, forças e vontade de vencer. Ao longo deste tempo, foi quem mais me apoiou e a sua determinação foi muito importante para que eu conseguisse terminar esta etapa. Tenho ainda que agradecer todo o amor que me deu ao longo da vida e por ter feito de mim a pessoa que sou hoje.

Aos Mestres

Aos Mestres que compartilharam conosco seus conhecimentos suas experiências profissionais e pessoais, meu reconhecimento e gratidão. Todos deixaram sua marca e ficarão presentes pelas contribuições na minha formação como pessoa, para todos vai um especial agradecimento, pela dedicação, pelo empenho e pelo carinho!

“[...] se aquele que ensina não assume que ele é quem primeiro deve mudar sua visão profissional sobre o que seja globalizar, sua forma de relacionar-se com a informação para transformá-la em saber compartilhado, dificilmente poderá viver o que seja definitivamente uma experiência de conhecimento”.

Hernández

RESUMO

Esta pesquisa objetiva investigar o Lúdico no ensino de Língua Portuguesa. Inicialmente conceitua o lúdico como um recurso didático, que está além de propor apenas divertimento, ressalta sobre o jogo na educação com função educativa e também frisa sobre brincadeiras, as quais possibilitam aprendizagens. Em seguida, salienta como as atividades lúdicas são descritas na Base Nacional Comum Curricular (BNCC). E para melhor discussão, foi feita uma pesquisa de campo: análise de dados por meio de questões sobre o tema, a qual foi realizada com professores da rede pública no município de Valente- Ba. Para fundamentar esta pesquisa, baseou-se nas teorias dos seguintes autores: Luckesi (2002), Rau (2013), Kishimoto (2000), Gatti (2006) e o documento Base Nacional Comum Curricular (2018), dentre outros. Por meio dos estudos e pesquisas realizadas, observou-se que os jogos e as brincadeiras têm uma importância fundamental e significativa no desenvolvimento discentes, uma vez que as atividades lúdicas desenvolvem a concentração, a criatividade, as interações sociais de forma prazerosa e significativa, como também insubstituível auxílio pedagógico, sendo contextualizada significativamente, modifica a práxis do ser docente.

Palavras-chave: Atividade lúdica. Aprendizagem. Língua Portuguesa.

ABSTRACT

This research aims to investigate the ludic in Portuguese language teaching. Initially conceptualizes the ludic as a didactic resource, which goes beyond proposing just fun, it emphasizes on the game in education with an educational function and also emphasizes on games, which enable learning. It then highlights how recreational activities are described in the National Common Curriculum Base (BNCC). And for a better discussion, a field research was carried out: data analysis through questions on the subject, which was carried out with public school teachers in the municipality of Valente-Ba. To support this research, it was based on the theories of the following authors: Luckesi (2002), Rau (2013), Kishimoto (2000), Gatti (2006) and the document Base Nacional Comum Curricular (2018), among others. Through studies and research carried out, it was observed that games and games have a fundamental and significant importance in student development, since recreational activities develop concentration, creativity, social interactions in a pleasant and meaningful way, as also indispensable pedagogical aid, being significantly contextualized, it modifies the praxis of being a teacher.

Keywords: playful activity. Learning. Portuguese language.

SUMÁRIO

1 INTRODUÇÃO.....	9
2 CONCEITO DE LÚDICO	11
2.1 Jogos e brincadeiras.....	13
2.2. Importância das atividades lúdicas no ensino de Língua Portuguesa.....	15
3 BNCC E ATIVIDADE LÚDICA	18
4 METODOLOGIA DA PESQUISA E ANÁLISE DE DADOS	25
4.1 A socialização no ambiente escolar e a atividade lúdica	26
4.2 A atividade lúdica como auxílio na aprendizagem do aluno.....	27
4.3 Relevância da atividade lúdica no ensino de língua portuguesa.....	28
4.4 A atividade lúdica como moderador na prática pedagógica.....	30
4.5 Métodos de ensino adotados pelo professor	31
5 CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	32
Referências.....	34

1 INTRODUÇÃO

A finalidade principal da educação é formar cidadãos críticos e eficientes, capazes de enfrentar e resolver obstáculos, criar, construir e aprimorar os seus conhecimentos. Contudo, o lúdico atrelado à prática pedagógica contribui na qualidade do aprendizado e possibilita ao educador uma metodologia dinâmica, na qual os alunos interajam, despertando o interesse de aprender e conseqüentemente um maior rendimento no seu aprendizado.

Dessa forma, no processo de ensino e de aprendizagem deve-se buscar não só as mudanças comportamentais, mas também o desempenho do professor e do aluno neste processo. Entretanto, é um desafio para quem deseja construir conhecimentos e estratégias educacionais, levando em conta essa evolução pela qual transita o professor e o aluno.

Para melhor entendimento, a palavra “lúdico” de origem latina *ludus* remete a jogos e divertimento. Assim, segundo Ferreira (1986), o lúdico faz referência a uma dimensão humana que ressalta sentimentos de liberdade e espontaneidade nas ações desenvolvidas, realizando-se atividades descontraídas e espontâneas. É um exercício que nos proporciona a formação do nosso caráter, a estrutura mental, emocional e cognitiva, é de suma importância para o nosso desenvolvimento desde a infância até os dias atuais.

Do ponto de vista do ensino, as atividades lúdicas, jogos e brincadeiras, devem conciliar objetivos pedagógicos e o desejo do aluno para melhor aprendizagem, o brincar pode ser uma prática educativa, uma mediação no processo de ensino. Essa utilização na prática pedagógica, possibilita ao docente uma visão sobre os diferentes níveis do desenvolvimento dos discentes.

Entretanto, sabemos que a docência, em muitas instituições, acontece de forma monótono e somente com a função de transmitir conhecimento e informações, mantendo certa distância dos alunos, que são considerados elementos passivos e inativos. Dessa forma, não utilizam atividades que permitem aos alunos inquirir, criar e construir conhecimento.

Contudo, as aulas podem ser diferentes e interessantes; para isso, jogos, brincadeiras e dinâmicas são estratégias para variar e modificar os métodos

utilizados nos planejamentos dos educadores, estimulando a participação dos alunos e o interesse no ambiente escolar. Em vista disso, esta pesquisa problematiza: A atividade lúdica é um método relevante para o ensino e a aprendizagem nas aulas de Português? Os professores utilizam a atividade lúdica no ensino de Língua Portuguesa?

E por ser de extrema importância, as atividades lúdicas têm papel fundamental para ser docente, assim, cabe ao professor desenvolver novas práticas didáticas que permitem aos discentes um melhor aprendizado. Nessa perspectiva, buscamos discutir sobre a importância e a utilização no ensino de Língua Portuguesa, no ensino fundamental e médio, pois é um moderador de valor educacional e há várias razões que levam o educador a utilizar as atividades lúdicas no processo de ensino, a fim de que seja alcançado o objetivo linguístico.

A metodologia utilizada é a pesquisa com abordagem qualitativa, a qual possibilita a coleta de dados por meio de entrevistas aos docentes, ou questionário com perguntas abertas sobre o tema. Segundo André (1995, p. 28) “as entrevistas têm a finalidade de aprofundar as questões e esclarecer os problemas observados” e também estudos bibliográficos. Com tal procedimento, será possível confrontar dados, cruzar informações, possibilitando o esclarecimento do objeto pesquisado.

A partir disso estabelecemos como objetivo geral analisar a importância da atividade lúdica como processo de motivação para o desenvolvimento no ensino e aprendizagem. E derivando desse objetivo geral estabelecemos como objetivos específicos: apresentar o objetivo das atividades lúdicas como método didático; apontar o lúdico como possibilidade de aprendizagem.

Para melhor compreender a forma como foi organizado este trabalho, encontra-se dividido em três capítulos, iniciamos com uma construção teórica com autores que abordam o tema proposto; no primeiro capítulo é abordado sobre a concepção do lúdico e conseqüentemente de jogo e brincadeira, depois acentuamos a importância das atividades lúdicas no ensino de Língua Portuguesa, no segundo capítulo é discutido como a atividade lúdica é descrito na Base Comum Curricular (BNCC), em seguida, no terceiro capítulo, é apresentado a abordagem metodológica, na qual é exposta as características da pesquisa,

participantes, procedimentos e método utilizado na coleta de dados, após, consta a apresentação e análises dos resultados e por fim, as considerações desse trabalho monográfico.

2 CONCEITO DE LÚDICO

Segundo Luckesi (2014), a ludicidade está relacionada à experiência interna do sujeito. O autor considera a ludicidade o estado interno do indivíduo, características de quem está em estado de lúdico. De acordo com o autor, as propostas pelos educadores serão lúdicas na medida em que estimularem o estado lúdico do indivíduo:

a ludicidade é um estado interno, que pode advir das mais simples às mais complexas atividades e experiências humanas. Não necessariamente a ludicidade provém do entretenimento ou das “brincadeiras”. Pode advir de qualquer atividade que faça os nossos olhos brilharem (LUCKESI, 2014, p.18).

Portanto, a palavra lúdico é amplamente utilizada no campo da educação, e para entender sua manifestação na educação e na vida do indivíduo, seja professor ou aluno, inicialmente procuramos compreender seu significado etimológico, que remete às atividades recreativas, ao ato de jogar e brincar, assim descrito também por Rau (2013, p.31):

A ludicidade se define pelas ações do brincar que são organizadas em três eixos: o jogo, o brinquedo e a brincadeira. Ensinar por meio da ludicidade é considerar que a brincadeira faz parte da vida do ser humano e que, por isso, traz referenciais da própria vida do sujeito.

Vários profissionais da educação apropriam-se das atividades lúdicas como método pedagógico, pois jogos e brincadeiras, auxiliam na transposição dos conteúdos no ambiente escolar, por conseguinte, traz para a ação educativa um método ativo de ensino e aprendizagem, a qual possui como principal característica a inserção do aluno como sujeito responsável pela sua aprendizagem, comprometendo-se com seu aprendizado, como constata Rizzo

(2001, p.4, apud Sabião, 2018):

A atividade lúdica pode ser, portanto, um eficiente recurso aliado do educador, interessado no desenvolvimento da inteligência de seus alunos, quando mobiliza sua ação intelectual.

Diante do argumento da autora, o lúdico é mediador e facilitador da aprendizagem e percebemos que, através dele, o professor conduz o aluno a sentir-se mais livre para poder criticar, argumentar, criar e até mesmo construir sua identidade e autonomia. Está associado a alegria e ao prazer, à liberdade de expressão, à flexibilidade e ao questionamento dos resultados, com abertura para a descoberta e a relevância do processo-produto das atividades.

Na perspectiva da ação educativa, é fundamental que o docente crie situações de aprendizagem significativas, vale ressaltar que as atividades lúdicas auxiliam a parte teórica, pois estas farão com que o educando associe o aprendizado ao prazer, além de enriquecer o trabalho profissional, assim como afirma Rau (2013, p. 63):

[...] como recurso pedagógico ocupa um espaço no processo ensino e aprendizagem, atentando às necessidades e aos interesses do educando no processo ensino-aprendizagem.

Nesse ponto de vista, o lúdico é um método pedagógico que contribui para o enriquecimento do aprendizado do aluno, além de possibilitar ao educador o preparo de aulas dinâmicas. E vale frisar, que o professor precisa ter cuidado a respeito das atividades lúdicas, deve conduzi-las com objetivo relacionado a disciplina e ao propósito a ser alcançado. Quanto mais vivências lúdicas os alunos tiverem, maiores serão as suas participações e favorece ao professor a interação com os alunos através de momentos prazerosos e descontraídos. Em vista disso, Rau (p.30) ressalta:

A prática pedagógica por meio do lúdico não pode ser considerada uma ação pronta e acabada que ocorre a partir da escolha de um envolvimento de um jogo retirado de um livro. [...] requer uma atitude pedagógica por parte do professor, o que gera a necessidade do envolvimento da literatura da área, da definição de objetivos, organização de espaços e do olhar

constate nos interesses e das necessidades dos alunos.

Posto isso, o lúdico refere-se a atividades recreacionais procuradas para divertimento relacionadas ao jogo e com o ato de brincar; entretanto, é importante ressaltar que cabe ao professor construir situações, nas quais os jogos e brincadeiras estejam em função educacional, pois, propicia pontos positivos em relação ao rendimento escolar.

2.1 Jogos e brincadeiras

O brincar é um comportamento com valor educativo intrínseco, mas além do valor intrínseco, pode ser utilizado também como recurso didático. Brincadeiras e jogos são recursos educacionais eficazes porque, por meio deles, os alunos podem orientar seus planos mentais para o mundo real circundante, para que possam aprender e absorver mais. Portanto, pode-se dizer que intermédio de atividades lúdicas é possível expressar e absorver melhor o que é proposto em sala de aula.

O ambiente escolar é um lugar de produção e socialização do saber, cujas ações educativas nele desenvolvidas visam a formação de sujeitos concretos, éticos, criativos e críticos. Entretanto, há muitas escolas que, desenvolvendo um ensino tradicional, contribuem para o desenvolvimento da “consciência bancária” assim denominada por Paulo Freire (1987), ou seja, os alunos são tratados sob uma atitude autoritária, são vistos como seres passivos e apenas receptivos de informações depositadas pelo docente, gerando uma barreira entre professor x aluno.

E o docente, comprometido com sua práxis pedagógica, deve planejar situações lúdicas em que o aluno vivenciará experiências de construção e reconstrução de saberes a partir do seu mundo real, além de significativas interações sociais. Assim, pode-se dizer que a atividade lúdica, na sua essência, faz a diferença no planejamento dos professores, promovendo circunstâncias de criticidade, problematização e reflexão do conhecimento.

De modo que, a palavra lúdico, remete ao ato de brincar e no ato brincar, estão incluídos jogos e brincadeiras; dessa forma, cabe agora a conceptualização desses termos. A palavra jogo, originária do latim *iocus*, significa brinquedo, folguedo, divertimento, passatempo sujeito a regras, e o significado etimológico de brincar/brincadeira tem origem latina *vinculum*, que quer dizer laço, prender, seduzir, encantar. De *Vinculum* surgiu brinco, depois o verbo brincar, sinônimo de divertir. Posto isso, percebemos que o jogo e brincadeira estão interligados, e através do jogo e brincadeira que estimula a curiosidade, autoconfiança e autonomia, além de instigar a linguagem, a concentração e atenção dos alunos

Para Kishimoto (2000), o conceito de jogo na educação, com função educativa, é a prática do jogo que leva o sujeito a desenvolver seus saberes, seus conhecimentos e sua apreensão de mundo. Assim, o jogo é visto como atividade lúdica e é utilizada como método para o aprendizado, o professor ao aplicar o jogo, deve pensar e refletir sobre quais dificuldades podem ser enfrentadas ao desenvolver qualquer tipo de jogo com os alunos em sala de aula, pois

Quando você entra na ação do jogo, elabora metas (seus objetivos), prepara estratégias (sua ação cognitiva e motora no jogo), escolhe caminhos (elabora hipóteses), brinca de faz de conta (vivencia papéis), raciocina e enfrenta desafios (tenta superar obstáculos) vivencia emoções e conflitos (alegria e ansiedade), organiza o pensamento (supera os problemas, percebe os erros e acertos) e sintetiza (compreende resultados, vencendo ou perdendo) (RAU, 2013, p.34).

Sendo assim, os jogos educativos devem ser planejados pelo educador cuidadosamente, para que seja concernente ao objetivo da aula. Precisam ser desenvolvidos com a intenção explícita de provocar uma aprendizagem significativa, estimular a construção de um novo conhecimento. Cabe a ele preparar seus alunos para o momento especial a ser propiciado por esse tipo de atividade e explicar a razão pela qual está adotando o jogo e/ou brincadeira naquele momento.

Também por meio das brincadeiras, os educandos são estimulados de maneira divertida e espontânea, fixando conhecimentos tanto no âmbito

individual como no coletivo. Além de criar laços e fortalecer vínculos entre a turma e o professor, as brincadeiras vivenciadas pelos alunos caracterizam-se para nós em atividades que pressupõem envolvimento, adesão, imaginação e participação em sala de aula, como Kishimoto (1998, p.151) aludi a respeito:

A brincadeira tem papel preponderante na perspectiva de uma aprendizagem exploratória [...] brincadeiras com auxílio do adulto, em situações estruturadas, mas que permitam a ação motivada e iniciada pelo aprendiz de qualquer idade, pareceram estratégias adequadas para que acreditem no potencial do ser humano para descobrir, relacionar e buscar soluções.

Nesse sentido, as brincadeiras educativas exercem um papel muito além da simples diversão, possibilitam aprendizagens e são meios que contribuem e enriquecem a práxis pedagógica dos professores. Assim também como o jogo, que é um facilitador na apreensão da realidade, o aluno percebe como acontecem as relações entre as pessoas, pois em todo jogo há regras a serem seguidas, estratégias a serem elaboradas, coisas a serem observadas e metas a serem alcançadas. Deste modo, as situações lúdicas oportunizam aprendizagem, o desenvolvimento pessoal, social e cultural, fazendo o aluno ver-se como cidadão do mundo.

2.2 Importância das atividades lúdicas no ensino de Língua Portuguesa

Como a escola exerce o papel fundamental na sociedade que é ensinar e formar o cidadão, cabe a ela, também, pensar nos recursos que propiciam e facilitam a aprendizagem dos discentes, ou seja, deve propor práticas educativas, de maneira que o conteúdo a ser aprendido possa ser mediado por diferentes formas, inclusive, de maneira lúdica, propiciando momentos de distração, descontração e fantasia, contribuindo para o aprendizado, sendo assim uma forma de estímulo do conhecimento.

A vista disso, o professor, diante das inúmeras dificuldades que encontra na sala de aula, como a falta de interesse e pouca participação, ele também é

agente modificador de suas práticas pedagógicas, parte dele o surgimento de práticas diversificadas para que haja melhoria na qualidade de ensino e proporcione um aprendizado dinâmico.

Estas inovações lúdicas devem ocorrer em todas as disciplinas, principalmente no ensino de Língua Portuguesa (LP), visto que contribui para a aprendizagem prazerosa, influenciando assim crianças, adolescentes e adultos, pois todos gostam de brincar e ao mesmo tempo aprender, por meio dessas situações o aluno é incentivado à participação facilitando o aprendizado, como ressalta Kishimoto (2013, p.144):

O ato lúdico representa um primeiro nível de construção do conhecimento, o nível do pensamento intuitivo, ainda nebuloso, mas que já aponta uma direção. O prazer e a motivação iniciam o processo de construção do conhecimento, que deve prosseguir com sua sistematização, sem a qual não se pode adquirir conceitos significativos.

Destarte, por intermédio de situações lúdicas no ensino de Língua Portuguesa, suscita nos alunos uma nova visão para o professor e também sobre a disciplina, que muitas vezes é encarada com repreensão e desmotivação. Conforme Sabião (2018), na utilização de dinâmicas nas aulas de Língua Portuguesa são exploradas as inteligências linguísticas, compreensão de textos e transformação da linguagem em instrumento para aprendizagem e em conformidade com tal pressuposto, Rau (2013 p.29) evidencia:

[...] na educação, muitas vezes entendemos que a melhor maneira de contribuir para analisar e transformar o processo ensino-aprendizagem seria encontrar uma fórmula que minimizasse o desinteresse, a falta de concentração, a indisciplina e as dificuldades de aprendizagem dos alunos, temas que constantemente preocupam os educadores. Nesse caso, uma alternativa é dar ênfase à busca de pistas que auxiliem a modificar a atuação pedagógica no contexto do nosso sistema de ensino, indo, contudo, além da crítica: atuar pedagogicamente com força para a mudança, encontrar formas de agir com os próprios meios, tomando como ponto de partida as partes e não o todo. Enfrentando desafio de educar com criatividade e responsabilidade, descobrindo maneiras mais

interessantes de lidar com a realidade.

Ou seja, exercer o lúdico como método no ensino de Língua Portuguesa, visto que proporciona, de forma dinâmica, uma aprendizagem centrada no aluno, promove situações de uso funcional e real da leitura e da escrita, procura-se desenvolver competências linguísticas e cognitivas, atitudes e valores, sendo estas capacidades necessárias para a atuação em situações do seu dia-a-dia. Assim, o docente que gosta de proporcionar situações lúdicas, faz com que seus alunos sintam-se motivados a aprender, a interagir como afirma autor Celso Antunes (2001, p.55, apud Sabião, 2018):

Um professor que adora o que faz, que se empolgue com o que ensina, que se mostra sedutor em relação aos saberes de sua disciplina, que apresenta esse tema sempre em situações de desafios, estimulantes, intrigantes, sempre possui chances maiores de obter reciprocidade do que quem a desenvolve com inevitável tédio da vida, da profissão, das relações humanas, da turma.

Em vista disso, aplicar jogos que explorem as habilidades linguísticas dos alunos, facilita a expressão, ajuda a compreender melhor os textos orais e escritos, tudo isso transforma a linguagem em mecanismo para a aprendizagem. As práticas de leitura e produção de textos, por exemplo, podem ganhar novos sentidos, sem que os docentes as transformem em situações voltadas unicamente para avaliação e nota, como destaca Sabião (2018, p.4):

A própria Língua Portuguesa pode ser trabalhada como um instrumento lúdico motivador, já que se pode, por exemplo, dentro de um debate, de uma redação, estar estimulando nos alunos a formação e a manifestação de diferentes pontos de vistas; na literatura transformar um gênero literário em outro, uma notícia de jornal em conto, assim como um texto poético em crônica, porém sempre levando uma determinada situação-problema e oferecendo ao aluno várias oportunidades de atuar criativamente sobre a própria língua.

Diante disso, exercer atividades lúdicas como recursos pedagógico, realiza os objetivos educacionais, que sempre deve se repensados pelo educador e também leva o aluno a participar ativamente do processo de construção de conhecimento de forma dinâmica através do brincar e jogar.

Outro exemplo é a forma do uso do livro didático; monótono, cabe o professor de Língua Portuguesa introduzir, a partir dos conteúdos do livro didático, novos métodos de trabalhar os termos gramaticais para proporcionar aos alunos familiaridade e prazer com os mecanismos de linguagem. Assim, a prática de situações lúdicas no ensino, funcionará como condutor de informação, comunicação e também de conhecimento.

A partir do momento que o professor traz para sua práxis, uma maneira diferenciada de ensinar, com os jogos e brincadeiras, levará os alunos a terem um novo olhar para o professor e em conseqüentemente para a disciplina, Língua Portuguesa, que é encarada como chata e desinteressante.

Em síntese, os momentos lúdicos que são intencionalmente criados pelo docente, tentando estimular a aprendizagem, revela-se então à dimensão educativa, o professor é responsável pela melhoria da qualidade do processo de ensino e aprendizagem, cabendo a ele desenvolver novas práticas didáticas que permitem aos discentes um melhor aprendizado.

3 BNCC E A ATIVIDADE LÚDICA

As atividades lúdicas são inerentes ao ser humano, exercer essas atividades representa uma necessidade para as pessoas em qualquer momento de suas vidas. Se observarmos nossa rotina no decorrer dos dias, identificamos vários momentos lúdicos sendo realizadas. E é de fundamental importância o lúdico no processo de ensino e aprendizagem, de fato, é difícil encontrar alguém que não goste de diversão. Os jogos e brincadeiras possuem a capacidade de proporcionar interação entre os jogadores. Dessa forma, possibilitam a troca de experiências entre os participantes, facilitando o estabelecimento de vínculos, de relações interpessoais.

As atividades lúdicas treinam a memória, a concentração, a atenção, despertam a imaginação, criatividade, possibilitam a sociabilização, o respeito ao outro e às diferenças. Os jogos ensinam, inclusive, a lidar com a perda, com a derrota. Essas atividades guardam em si a capacidade de desenvolver estratégias, senso de observação, e de reflexão. É no trabalho em grupo

mediado pelo professor, e com a motivação que as atividades lúdicas provocam, que o aluno consegue trabalhar e desenvolver sua capacidade de argumentação, concordando ou discordando. Tal condição certamente tem impacto na sua autoestima e autoconfiança.

Assim, compreendemos um pouco a importância da atividade lúdica nas escolas, visto que, como uma proposta que agrega valores à aprendizagem dos estudantes, torna o ensino mais dinâmico aos professores e alunos, pois é um prazer ensinar de forma mais leve e sem tantas cobranças para que a aprendizagem aconteça. Tal aprendizagem acontece no tempo certo, o estudante aprende em socialização com o outro e consegue fazer prazerosas descobertas.

E para agregar qualidade a mediação do ensino, a Base Nacional Comum Curricular (BNCC) determina as competências, as habilidades e as aprendizagens essenciais que todos os alunos devem desenvolver durante cada etapa da educação básica: Educação Infantil, Ensino Fundamental e Ensino Médio. Este documento visa e tenta garantir, assegurar a obrigatoriedade do cumprimento dos direitos de aprendizagem na esfera nacional, independentemente de onde as crianças, os adolescentes e os jovens moram ou estudam. Este documento não deve ser visto como um currículo, mas como um conjunto de orientações que irão nortear as equipes pedagógicas na elaboração dos currículos locais e que devem ser seguidas pelas escolas.

Como está descrito na BNCC, o ensino fundamental dispõe de uma durabilidade de nove anos, sendo a etapa mais longa da educação básica, que concentra e atende alunos de 6 a 14 anos de idade. É nesta etapa da educação básica que se encontram crianças e adolescentes no processo formativo, que passam por diversas mudanças relacionadas aos aspectos físicos, cognitivos, sociais, afetivos e emocionais.

A BNCC (2018, p. 61) salienta que:

É importante que a instituição escolar preserve seu compromisso de estimular a reflexão e a análise aprofundada e contribua para o desenvolvimento, no estudante, de uma atitude crítica em relação ao conteúdo e à multiplicidade de ofertas midiáticas e digitais.

Então, situações lúdicas podem trazer à aula um momento de satisfação,

contentamento, em qualquer etapa de nossas vidas, acrescentando leveza à rotina escolar e fazendo com que o aluno registre melhor as informações que lhe chegam, de forma mais significativa. A atividade lúdica aliada ao conhecimento é de fundamental importância e no que concerne a atividade lúdica, a BNCC preconiza o seguinte:

A BNCC do Ensino Fundamental [...] ao valorizar as situações lúdicas de aprendizagem, aponta para a necessária articulação com as experiências vivenciadas na Educação Infantil. Tal articulação precisa prever tanto a progressiva sistematização dessas experiências quanto o desenvolvimento, pelos alunos, de novas formas de relação com o mundo, novas possibilidades de ler e formular hipóteses sobre os fenômenos, de testá-las, de refutá-las, de elaborar conclusões, em uma atitude ativa na construção de conhecimentos. (BRASIL, 2018, p.57).

Ao aplicar situações lúdicas no ensino, envolvendo os jogos e brincadeiras, os educandos exercitam suas habilidades e capacidades. O lúdico como método permite desenvolver práticas que elucidam o relacionamento entre as pessoas em seus diversos segmentos socioeducacionais, sem que haja muito esforço com capacidade de propiciar aprendizagem de maneira prazerosa e satisfatória e como Kishimoto (2000) já afirmava, que brincar gera um forte interesse em aprender.

Nesse sentido, também é importante fortalecer a autonomia desses adolescentes, oferecendo-lhes condições e ferramentas para acessar e interagir criticamente com diferentes conhecimentos e fontes de informação [...] a escola pode contribuir para o delineamento do projeto de vida dos estudantes, ao estabelecer uma articulação não somente com os anseios desses jovens em relação ao seu futuro, como também com a continuidade dos estudos no Ensino Médio. Esse processo de reflexão sobre o que cada jovem quer ser no futuro, e de planejamento de ações para construir esse futuro, pode representar mais uma possibilidade de desenvolvimento pessoal e social (BRASIL, 2018, p. 60 e 62).

Neste trecho, há uma afirmação que coloca os sujeitos da aprendizagem como protagonistas do processo, o que remete aos educadores a necessidade de proporcionar aos alunos, por meio do planejamento docente, um ambiente em que possam fazer escolhas, ouvirem e serem ouvidas, proporcionando uma

melhor interação entre professor e aluno, juntamente com o ambiente onde estão inseridos, sempre partindo da realidade em que se encontram, seus contextos sócio-histórico e culturais.

De acordo com a BNCC, cabe ao componente Língua Portuguesa

proporcionar aos estudantes experiências que contribuam para a ampliação dos letramentos, de forma a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens” (Brasil 2018, p. 67- 68).

Assim, por meio da atividade lúdica, o professor pode desenvolver atividades que sejam divertidas e que, sobretudo, ensine os alunos a discernir valores éticos e morais, formando cidadãos conscientes dos seus deveres e de suas responsabilidades, além de propiciar situações em que haja uma interação numa aula diferente e criativa, sem ser rotineira, despertando o seu interesse em atividades espontâneas e autônomas.

A BNCC determina objetivos de aprendizagem dos componentes curriculares que visam justamente a aprendizagem e o desenvolvimento global do aluno. Dessa forma, a Base adota competências gerais que se interrelacionam e perpassam todos os componentes curriculares ao longo da educação básica, sobrepondo-se e interligando-se na construção de conhecimentos e habilidades e na formação de atitudes e valores, como preconiza a Lei de Diretrizes e Base (LDB), na qual se baseia a BNCC.

É apresentado áreas de formação nos anos iniciais do 1º ao 5º ano: Linguagens (Língua Portuguesa, Arte, Educação Física e Língua Inglesa) Matemática (Ciências da Natureza: Ciências) Ciências Humanas (Geografia e História) e Ensino Religioso. Cada componente curricular apresenta um conjunto de habilidades relacionadas a diferentes objetos de conhecimento (conteúdos, conceitos e processos), que, por sua vez, são organizados em unidades temáticas.

No Ensino Fundamental, o componente curricular Arte:

O ingressar no Ensino Fundamental – Anos Iniciais, os alunos vivenciam a transição de uma orientação curricular estruturada por campos de experiências da Educação Infantil, em que as

interações, os jogos e as brincadeiras norteiam o processo de aprendizagem e desenvolvimento, para uma organização curricular estruturada por áreas de conhecimento e componentes curriculares. Nessa nova etapa da Educação Básica, o ensino de Arte deve assegurar aos alunos a possibilidade de se expressar criativamente em seu fazer investigativo, por meio da ludicidade, propiciando uma experiência de continuidade em relação à Educação Infantil (Brasil 2018, p. 199).

No Ensino Fundamental, o componente curricular Educação Física:

Os alunos do Ensino Fundamental – Anos Iniciais possuem modos próprios de vida e múltiplas experiências pessoais e sociais, o que torna necessário reconhecer a existência de infâncias no plural e, conseqüentemente, a singularidade de qualquer processo escolar e sua interdependência com as características da comunidade local. É importante reconhecer, também, a necessária continuidade às experiências em torno do brincar, desenvolvidas na Educação Infantil. As crianças possuem conhecimentos que precisam ser, por um lado, reconhecidos e problematizados nas vivências escolares com vistas a proporcionar a compreensão do mundo e, por outro, ampliados de maneira a potencializar a inserção e o trânsito dessas crianças nas várias esferas da vida social (Brasil 2018, p. 224).

Diante disso, ao longo da Educação Básica, os alunos devem desenvolver conhecimentos que pretendem garantir uma formação humana integral que visa à construção de uma sociedade justa, democrática e inclusiva. Mas, no período do Ensino Fundamental, não é visto a menção da obrigatoriedade da prática lúdica em todos os componentes curriculares.

Segundo a BNCC, deve-se valorizar a atividade lúdicas no ensino e, para que possa colocar um plano em prática, deve-se pensar em como fazer isso, por isso a necessidade de planejamento. Diante disso, é necessário pensar o passo a passo, que se deve realizar, visando o aprendizado significativo dos educandos de forma sistemática, pautados em as ações e uma metodologia para se colocar o planejamento em prática.

A política da BNCC tem a potencialidade de atribuir significações à docência que, inclusive, podem ser repercutidas na organização do trabalho pedagógico. No entanto, as respostas à política curricular serão sempre mediadas pelos atores da prática, considerando suas culturas, condições de trabalho, historicidade, interesses etc.

Neste sentido, os educadores precisam assumir outra postura diante do lúdico e entender que ele pode ser um parceiro seu na tarefa de conduzir a aprendizagem. É preciso compreender que o processo educativo não se limita à transferência de informações, para a prática lúdica, o professor deverá estar sempre aberto a buscar caminhos para a incorporação dessa prática em sala de aula, reconhecendo-se como peça chave na concretude do lúdico no contexto educacional.

Que o professor possua o perfil para sua práxis pedagogia relacional, servindo como mediador ao conhecimento, fazendo a interação do aluno com o meio, servindo de base para a aprendizagem. Acredita-se que aprender é construção, ação e tomada de consciência. A atividade lúdica contribui e influencia na formação do aluno, possibilitando um crescimento sadio, um enriquecimento permanente, integrando-se ao mais alto espírito democrático enquanto investe em uma produção séria do conhecimento. A sua prática exige a participação franca, criativa, livre, crítica, promovendo a interação social e tendo em vista o forte compromisso de transformação e modificação do meio.

Como é posto na BNCC (2018, p. 67), no que diz respeito ao ensino de Língua Portuguesa:

Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências [...] a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens.

Nesse sentido, os alunos precisam de condições para que aprendam em situações nas quais possam participar ativamente em ambientes que as incentivem a vivenciar desafios e a sentirem-se motivados a resolvê-los, nas quais consigam construir ideias e significados sobre o mundo social e natural e principalmente sobre si e o outro, desenvolvendo autoconfiança para construir aprendizagem significativa.

As situações lúdicas devem ser bem elaboradas, com orientações definidas e objetivos específicos. As brincadeiras em sala de aula devem servir como orientação para posturas comportamentais, por exemplo. Brinca-se ensinando valores e, após, usa-se este momento mais tranquilo para explicar o

conteúdo que estudaremos nesta aula e a relação disto com a brincadeira anterior. O aluno vai relacionando, montando esquemas, formando seus próprios arquivos, que à medida que se desenvolvem, tornam-se mais generalizados e mais maduros

Trabalhar com atividades lúdicas na adolescência é bastante crítico. Como convencê-los de que determinada brincadeira vai se encaixar como estímulo para um novo aprendizado? Na medida em que o tempo passa, o aluno torna-se incrivelmente mais complexo, mais desafiador, com um grande número de questões a serem respondidas. Podemos até pensar que eles não gostam mais de atividades lúdicas, mas basta ter persistência na dinâmica desafiadora, que irá conseguir sua participação e interação.

Nos últimos anos do ensino fundamental e médio, entre quatorze e dezoito anos, os interesses destes alunos já mudaram bastante, mas a atividade lúdica ainda é importante fator de construção de conhecimento. O professor deve ressaltar que brincadeira não é aspecto predominante da infância, mas sim um fator importante do desenvolvimento humano. A atividade lúdica pode ser usada para deixar o aluno ativo, pronto para receber informações, o docente deve ser um construtor de sentidos e organizador da aprendizagem.

O professor deve utilizar atividade lúdica como importante fator de mediação e integração do aluno com a realidade, deve provocar o discente a pensar, criar situações para interação, solicitar que ele acompanhe a construção do conhecimento com uma aula dinâmica, porém, o mais próxima possível da sua realidade, porque assim ficará mais fácil para este estudante identificar, investigar e resolver o problema. É através das atividades lúdicas (brincar e jogar) e da realidade que o professor pode construir situações de problematização que serão desencadeadoras de conhecimentos.

Destarte, para melhorar a qualidade da educação, o objetivo apontado como uma das metas da BNCC, é necessário que o professor também seja inserido como leitor-alvo desse documento. Na transformação do currículo prescrito em currículo realizado, é importante que direitos sejam garantidos também para o professor, pois para que haja aprendizagem, são necessárias condições claras e adequadas de trabalho e ensino.

4 METODOLOGIA DA PESQUISA E ANÁLISE DE DADOS

A vida adulta tem inúmeras exigências, a rotina com suas mazelas, estresses muitas vezes, nos faz deixar de lado a ludicidade, e com isso muitos perdem o prazer, deixando de ter uma vida plena, como afirma Luckesi (2010, p.19) “quando o ser humano age ludicamente, na verdade, ele está vivenciando uma experiência plena”.

É preciso garantir espaços para atividades lúdicas em nossa sociedade, uma vez que a presença das brincadeiras, dos jogos e da diversão é considerada fator de qualidade de vida. Dessa forma, o estudo da atividade lúdica como método pedagógico, se torna imprescindível, pois é preciso compreender e aplicar seus princípios teóricos na nossa vida.

Dadas as argumentações assertivas, saliento agora os dados que corroboraram com estudo presente. Neste capítulo, apresento minuciosamente, sobre a realização da pesquisa, bem como os métodos, sujeitos, as instituições, o procedimento de coleta de dados a fim de proceder detalhadamente o estudo, que de acordo com Gatti (2006 p. 26):

A pesquisa pode denotar desde a simples busca de informações, localização de textos, eventos, fatos, dados, locais, até o uso de sofisticação metodológica e uso de teoria de ponta para abrir caminhos novos no conhecimento existente, e mesmo criação de novos métodos de investigação e estruturas de abordagem do real.

A vista disso, há nessa pesquisa uma acepção acadêmica, fazendo o uso de metodologia específica, com rigor e ampliação/construção de novos conhecimentos sobre o tema - lúdico - que esta ligado à própria ação educacional do ser docente. Por conseguinte, essa pesquisa bibliográfica se caracteriza sob a abordagem qualitativa, visto que,

A escolha da abordagem de um problema de pesquisa vincula-se primordialmente aos objetivos que se tem, à maneira de se formular o problema, ao alcance pretendido quanto aos resultados (GATTI 2006, p. 29).

Posto isso, para o procedimento da coleta de dados, a princípio seria

realizada uma entrevista utilizando um questionário, com a liberdade de o entrevistado (a) responder sobre suas impressões a respeito do tema abordado, objeto dessa pesquisa: o lúdico e sua importância no ensino da Língua Portuguesa (LP). Porém, devido a pandemia (Covid-19), as questões foram enviadas para os professores (as), por intermédio do whatsapp e e-mail, para que respondessem e devolvessem e assim, cinco professores responderam às respectivas perguntas, as quais ajudaram bastante com minha pesquisa. Em anexo 1, se encontra o modelo do questionário.

Os professores (as) que cooperaram com minha pesquisa, são docentes público, da Língua Portuguesa, na cidade de Valente – Ba. Duas professoras atuam no Ensino Fundamental II, na rede municipal Escola Municipal Cecília Meireles, situada na rua Maria Mota Arújo nº 26, bairro Liberdade. Um professor e duas professoras atuam no Ensino Médio, na rede estadual, no Colégio Estadual Wilson Lins localizado na rua Praça Nemésio martins, nº 476, centro, totalizando cinco docentes. No entanto, usarei apenas as concepções de dois professores por efeito de conformidades nas respostas no que diz respeito ao objetivo das perguntas, o qual é sobre a importância e a utilização das atividades lúdicas no contexto escolar, e por questão de privacidade, serão representados como P1 e P2. As perguntas foram elaboradas, revisadas e principalmente contextualizadas, para sejam fundamentalmente inerente ao tema desta pesquisa.

4.1 Importância da atividade lúdica no ambiente escolar

Pergunta 1- O ambiente escolar é um lugar de produção e socialização do saber, cujas ações educativas nele desenvolvidas visam a formação de sujeitos concretos, éticos, criativos e críticos. Dessa forma, qual o papel fundamental da atividade lúdica educativa?

P1 – A atividade lúdica tem o objetivo de tornar o ensino aprendizagem mais leve, permitindo assim que os conteúdos significativos sejam assimilados mesmo durante uma atividade que o aluno imagina só está brincando. Porém para isso é preciso que as atividades e habilidades pretendidas pelo professor estejam dialogando com todas as necessidades dos alunos.

P2 - Colocaria um moderador importante e de grande relevância junto as ações de sociabilidade e integração necessárias no desenvolvimento das atitudes que auxiliam nos “ajustes” de caráter e formação dos jovens.

Uma educação de qualidade tende a desenvolver cidadãos que possam intervir criticamente na realidade para mudá-la, deve também, contemplar o desenvolvimento de aptidões que permitam lidar com a rapidez na produção e movimentação de novos conhecimentos e informações sempre crescentes. E ao estudar sobre a influência exercida pelos jogos e brincadeiras na aquisição do conhecimento, faz-se reflexão sobre situações lúdicas no ambiente escolar, o qual favorece oportunidades múltiplas de desenvolvimento.

Sendo assim, as percepções do P1 e P2, concernem que a atividade lúdica tem fundamental importância na educação e sua funcionalidade metodológica estimula a criatividade, o pensamento crítico e a imaginação dos estudantes de forma natural, exercitando e desenvolvendo tais características. Dessa forma, contribui para melhorias em praticamente todas as disciplinas, como afirma Rau (2013, p.69):

O lúdico é um importante recurso pedagógico para definição de ações pedagógicas [...] a utilização de jogos e brincadeiras em diferentes situações educacionais é um meio para estimular as aprendizagens específicas dos alunos.

Posto isso, a atividade lúdica faz parte das necessidades essenciais da natureza humana. Caracterizando-se por ser prazeroso e funcional, as situações lúdicas encerra uma leveza que beneficia aos alunos, despertando o interesse na aula, a sociabilização e autoafirmação como ratifica Rau (2013 p.82), “a atividade lúdica estimula a autonomia e a socialização, condição de uma boa relação com o mundo”.

4.2 A atividade lúdica como auxílio na aprendizagem do aluno

Pergunta 2 - Como auxílio aos docentes, o lúdico é um aliado e facilitador de aulas dinâmicas e prazerosas, como você acha que a atividade lúdica contribui na aprendizagem dos discentes?

P1 – As atividades lúdicas faz com que os conteúdos sejam introduzidos de forma dinâmica facilitando e incentivando a participação de alguns alunos que por conta de um motivo ou outro não participam com frequência. O processo de interação que as atividades lúdicas proporcionam e favorecem o desenvolvimento de múltiplas habilidades.

P2 - As atividades lúdicas dão oportunidades para mantermos um clima mais leve e descontraído num ambiente de aprendizagem. Quando conseguimos adentrar nos processos de ensino e aprendizagem por meio de atividades lúdicas o retorno, a devolução, acontece com mais facilidade.

Segundo as percepções do P1 e P2, os jogos e brincadeiras são recursos pedagógicos excelentes, são meio incentivador de auxílio a aprendizagens, já que nem sempre se limitam somente aquelas que prevê o livro didático. A aplicação das atividades lúdicas na práxis pedagógica, os discentes aprendem a aceitar regras, esperar sua vez, aceitar o resultado, lidar com frustrações, experimentar, descobrir, inventar, além de ter estimulada a curiosidade, a autoconfiança, a autonomia, proporcionando o desenvolvimento da linguagem, do pensamento, da concentração, e de ser um momento de autoexpressão e realização. Como ressalta Luckesi (2014, p.21 e 22):

o educador necessitará estar permanentemente atento a si mesmo para atuar junto aos educandos, pois que ele é o líder da sala de aula, cujo “tom” será o “seu tom”. Se ele for competente, sua sala de aula também o será; [...] se for lúdico, sua sala também o será, o líder dá tom ao espaço por ele liderado.

Assim, contribui para a conexão entre professor e aluno, a atividade constitui um elemento essencial no processo de ensino, que é a interação. Por meio dele, os professores aprendem e ensinam, levando consideração as realidades de ambas as experiências, para construir uma relação de afeto e confiança.

4.3 Relevância da atividade lúdica no ensino de Língua Portuguesa

Pergunta 3- Qual a relevância de trabalhar com as atividades lúdicas no ensino

de Língua Portuguesa? Quais formas de trabalhar os conteúdos de LP exercendo situações lúdicas?

P1 - Pode-se afirmar que a importância das situações lúdicas no ensino de Língua Portuguesa é proporcionar suavidade nos conteúdos. Estimula a leitura a partir da interação e dinâmica dos jogos. As formas de se trabalhar os conteúdos de Língua Portuguesa de forma lúdica são várias, desde em duplas, grupos na própria sala de aula, quadra ou até mesmo em dimensões maiores envolvendo mais turmas na escola ou no município. É importante destacar e deixar claro para os alunos que ao longo das atividades lúdicas são observadas e valorizadas todas as etapas de participação e não somente a exaltação das equipes ou alunos vencedores.

P2 - A proposta da atividade lúdica é relevante pela leveza que proporciona na disciplina. Os conteúdos de Língua Portuguesa abrem margem para o uso de qualquer opção lúdica, jogos, dinâmicas, brincadeiras, como a criação de tabuleiros, jogos online, cruzadinhas, bingo etc.

É notório nas respostas do P1 e P2, a ratificação da relevância das lúdicas. Visto que, ensinar Língua Portuguesa exige ao ser docente, a reflexão constante dos métodos de aprendizagem para que seja inovador, criativo, em benefício de uma aula criadora, para que facilite o aprendizado dos alunos. A atividade lúdica facilita a aprendizagem, proporciona momentos de aprendizagem com leveza e espontaneidade, e ao levar em consideração a necessidade de cada aluno, colabora com a construção de conhecimento, motivando capacidades inovadoras, assim como salienta Rau (2013, p. 60):

[...] o lúdico como prática pedagógica educativa escolar, pode ser uma alternativa por meio do qual o educador conheça a realidade do seu grupo de alunos, seus interesses e necessidades, comportamentos, conflitos e que, paralelamente, constitua um meio de estimular, propiciando aprendizagens específicas.

E na busca de formas lúdicas para o ensino da LP, o uso de jogos, dinâmicas e brincadeiras como recursos metodológicos, citados pelo P1 e P2, moderam a aula de forma atrativa, pois, propiciam um relacionamento melhor com a disciplina, desenvolvem a criticidade, reforçam as habilidades que os alunos necessitam, favorecem a socialização etc.

4.4 A atividade lúdica como moderador na prática pedagógica

Pergunta 4- Ao utilizar a atividade lúdica, a sala de aula torna-se um espaço de reelaboração do conhecimento vivencial e constituído, diante disso, como pode auxiliar na prática pedagógica do educador?

P1 – A atividade lúdica faz parte da metodologia motivadora que deve ser usado com frequência pelo educador, por isso auxilia na prática pedagógica facilitando a aprendizagem, tornando o cotidiano escolar prazeroso. Portanto é importante que sempre que o educador puder romper com as barreiras da sala de aula é importante fazer isso.

P2 - Facilitando a aplicação do conteúdo, e quando uma atividade lúdica funciona, posto que depende da turma e fatores externos a ela, o educador geralmente percebe que tem um retorno mais eficiente, fica registrado com mais clareza na memória dos estudante e este é um retorno eficiente.

Diante das falas, verifica-se que os professores já possuem certo conhecimento sobre as atividades lúdicas e compreendem a importância para a construção do conhecimento. É notório a importância da influência da utilização do lúdico nas práticas docentes, como forma de qualificar seu ensino. Pois, ao utilizar este método na sala de aula, favorece uma educação de qualidade, conforme resalta Rau (2013, p.69):

“cabe ao educador identificar [...] forma a propiciar a integração de todas as áreas de desenvolvimento dos alunos [...] a utilização de jogos e brincadeiras em diferentes situações educacionais é um meio para estimular as aprendizagens”.

A situação lúdica só contribuirá para o aproveitamento escolar dos alunos, se os professores compreenderem-no como uma atividade humana significativa, configurando um processo educativo de qualidade, por meio do qual os sujeitos se compreendem como sujeitos culturais e humanos. Dessa forma, a atividade lúdica como recurso auxiliador pedagógico, apoiado nas dimensões reflexiva, possibilita a melhoria do trabalho educacional.

4.5 Método de ensino adotado pelo professor

Pergunta 5- A BNCC (2018, p. 67), salienta “Ao componente Língua Portuguesa cabe, então, proporcionar aos estudantes experiências [...] a possibilitar a participação significativa e crítica nas diversas práticas sociais permeadas/constituídas pela oralidade, pela escrita e por outras linguagens.” Posto isso, qual/quais métodos de ensino deve ser adotado pelo professor?

P1 - Para o educador não tem tarefa fácil, visto que os desafios são enormes, por isso trabalhar com metodologias que desenvolvam as múltiplas linguagens: oral, a contação de história, audiovisual, artes visuais e outras devem ser prioridades. Para isso acontecer é importante que o educador esteja constantemente se atualizando, já que o trabalho para ser desenvolvido de forma variada, respeitando as diferenças dos educandos e estimulando suas potencialidades exige cada vez mais dos profissionais da educação, além de exigir que toda a equipe escolar esteja atenta a todos os anseios escolares.

P2 - O professor deve adotar o método de ensino, no qual o discente seja portagonista da aprendizagem, buscando metodologias ativas na tentativa de potencializar a aula, para desenvolver a capacidade dos alunos de investigar e refletir.

Vivemos numa sociedade de constante mudança e assim acontece também no contexto educacional e diante das percepções do P1 e P2, sobre a utilização de métodos na prática pedagógica, é perceptível que sentem-se seguros em embarcar nesse novo paradigma de sala de aula, estão familiarizados com metodologias ativas lúdicas, que têm como foco o protagonismo do aluno, por meio da aprendizagem prática que segue uma trajetória reflexiva e colaborativa mediante estratégias como debates, aulas dialogadas, construção de painéis, aprendizagem em grupo, resolução de problemas, jogos, construção de projetos, dentre outros, como corrobora Moran (2015, p.18):

As metodologias precisam acompanhar os objetivos pretendidos. Se queremos que os alunos sejam proativos, precisamos adotar metodologias em que os alunos se envolvam em atividades cada vez mais complexas, em que tenham que tomar decisões e

avaliar os resultados, com apoio de materiais relevantes. Se queremos que sejam criativos, eles precisam experimentar inúmeras novas possibilidades de mostrar sua iniciativa.

Dessa forma, é necessário que muitos profissionais da educação mudem seu conceito de atuação, para permitir que os alunos atuem de forma mais eficaz no processo dialético entre alunos e professores, estimulando o aluno a ser mais proativo, adquirir mais autonomia, desenvolver confiança, enxergar o aprendizado como algo tranquilo, tornarem-se protagonistas do seu aprendizado. Os professores naturalmente precisam ser mais flexíveis para contribuir para essa mudança e, mesmo que isso seja um desafio, é necessário entender abordagens proativas interessantes projetadas para aprimorar ainda mais o ensino.

A abordagem de aprendizagem ativa é uma estratégia de ensino projetada para ajudar os alunos a aprender de forma altamente engajada e autônoma, tornando-se protagonistas do próprio processo de aprendizagem. Para tanto, as atividades propostas em sala de aula partem de problemas e situações reais, a fim de gerar debate, reflexão e pensamento crítico. Com isso, as metodologias ativas podem viabilizar a prática de atividades pedagógicas por um viés potencialmente lúdico no contexto educacional.

5 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Diante das pesquisas e discussões e resultados aqui apresentados, faz notório que a utilização de dinâmicas, brincadeiras e jogos em sala de aula possibilita a estimulação da criatividade e a construção do conhecimento dos alunos e estas são atividades diferentes que podem estar presente no contexto educacional sendo utilizado como material para o ensino do alunado.

Portanto, os professores de português, sugiro que utilizem o método ativo lúdico para enriquecer sua práxis. A partir do momento em que o professor o traz para a sala de aula, percebe-se a aproximação entre aluno e professor, o que é

fundamental no ambiente escolar, pois poucos alunos interage com professor.

Chega-se a seguinte conclusão que a atividade lúdica pode sim fazer parte das aulas de Língua Portuguesa e ajudar, substancialmente, no aprendizado desses alunos, porém há um ponto primordial para que tudo isso dê certo. O professor ao utilizar tal estratégia, deverá trabalhar com ela adequadamente por processo que possa desenvolver o aluno como um todo, para a vida social e profissional, seja desenvolvida a partir de um embasamento vivencial e humano. A atividade precisa ter um propósito claro e ser elaborada de acordo com os alunos que a receberão em sua aula, senão o objetivo não será atingido.

Nesse sentido, espera-se que este trabalho sirva aos educadores e a todas as demais pessoas que dele se utilizarem, para que busquem uma educação mais emancipadora e humanizadora, tornando a aprendizagem um processo prazeroso, visando à compreensão e a construção do educando como um agente transformador de seu meio. A partir deste estudo, acredita-se que a verdadeira educação libertadora é aquela que permite às pessoas deixarem de serem “objetos” para se tornarem “sujeitos” de sua própria história e da história da sociedade.

Por fim, considero que esta abordagem proporcionará resultados significativos na área educacional, no sentido de oportunizar ao pesquisador uma visão mais ampla no cotidiano escolar, além de produzir conhecimentos e contribuir para a transformação da realidade de cada estudante no processo educativo.

REFERÊNCIAS

ALCANTARA, Elisa Ferreira Silva de; PENTEADO, Maíra Menezes. **Ludicidade como Instrumento Pedagógico**. Pinheiral: Instituto Federal do Rio de Janeiro/ Rede e-Tec Brasil, 2011.

BRASIL. Base Nacional Comum Curricular (BNCC). Educação é a Base. Brasília, MEC/CONSED/UNDIME, 2018. Disponível em<http://basenacionalcomum.mec.gov.br/images/BNCC_EI_EF_110518_versao_final_site.pdf>Acesso em 23 out 2021.

Dicionário Etimológico: **Etimologia e Origem das palavras**. 2008 - 2021 Disponível em<<https://www.dicionarioetimologico.com.br/brincar/>> Acesso em 31 mai 2021.

FREIRE, Paulo. **Pedagogia do oprimido**. 17.ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra 1987.

GATTI, A. B. Pesquisar em Educação: Considerações sobre alguns pontos chave. *Diálogo Educ.*, Curitiba, v. 6, n.19, p.25-35, set./dez. 2006. Disponível em< <https://periodicos.pucpr.br/dialogoeducacional/article/view/24177/22873>> Acesso em: 9 mai. 2022.

HERNÁNDEZ, F. **Transgressão e mudança na educação: os projetos de trabalho**. Porto Alegre: Artmed, 1998.

KISHIMOTO, T. M. (Org.). et al. **O brincar e suas teorias**. São Paulo: Cengage Learning, 2013.

_____. **Jogo, brinquedo, brincadeira e a educação**. 4.ed. São Paulo, Cortez, 2000.

_____. **O Jogo e a Educação Infantil**. São Paulo, Pioneira, 1995.

LUCKESI, Cipriano. Ludicidade e formação do educador. **Revista entreideias**, Salvador, v. 3, n. 2, p. 13-23, jul./dez. 2014.

_____. **Ludicidade e atividades lúdicas: uma abordagem a partir da experiência interna**. Disponível em<[http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas\(1\).pdf](http://portal.unemat.br/media/files/ludicidade_e_atividades_ludicas(1).pdf)> Acesso em: 19 mai. 2022.

MORAN, J. **Mudando a educação com metodologias ativas**. In: [Coleção Mídias Contemporâneas. Convergências Midiáticas, Educação e Cidadania: aproximações jovens. Vol. II] Carlos Alberto de Souza e Ofelia Elisa Torres Morales (orgs.). PG: Foca Foto-PROEX/UEPG, 2015. Disponível em< <http://rh.unis.edu.br/wp-content/uploads/sites/67/2016/06/Mudando-a-Educacao->

com-Metodologias-Ativas.pdf>Acesso em: 31 mai 2022.

RAU, Maria C. T. D. **A ludicidade na educação**: uma atitude pedagógica. 1.ed.Curitiba: Ibpex, 2013.

SABIÃO, Roseline Martins. A Importância do Lúdico no Ensino da Língua Portuguesa. In: **Revista Científica Multidisciplinar Núcleo do Conhecimento**. Ano 03, Ed. 07, Vol. 07, pp. 60-98, Julho de 2018. ISSN:2448-0959.